

GPM EX

今期出紙16大版　隨《遊戲誌》第39號附送



遊戲誌 GAME PLAYERS EX

VOL.13





SHINING THE HOLY ARK

以「SHINING」為名的最新作

文：米奇

10月日蝕之，災難從欲望的山上降臨，破滅從棺木中悄然顯現，震憾人的靈魂……

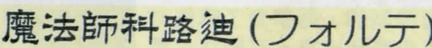
在柏路美其西亞（バルメキア）大陸中部有個小國名叫艾利茲（エンリッチ），這個國家過去曾憑着從國土北部迪西爾亞（デザイア）礦山採集出來的黃金，而一度顯赫一時，不過，國家卻沒有因而豐盛起來，反而因為擁有跟國家規模不相乎的財力而導致政治腐敗，加上礦山在過分的開發下，妖魔怪獸開始出現在國土之中。現在，這個礦山經已被封閉，而艾利茲亦被人為「給詛咒的大地」。

一天，一個在大陸中甚具名聲的雇傭兵阿瑟受艾利茲的國王所托，聯同兩個出名的雇傭兵魔法師科路迪和美洛迪一同去追捕一個逃犯洛迪。兩、三日後，他們就來迪西爾亞礦山，並跟洛迪展開一場戰鬥。不過他們做夢也想不到，這會令他們的運改變……

主角陣營

劍士阿瑟（アーサー）

這故事的主角，是柏路美其西亞大陸中有名的雇傭兵，雖然年少，但已經身經百戰，無論對任何任務也能冷靜應付，唯最怕流淚的女孩子。

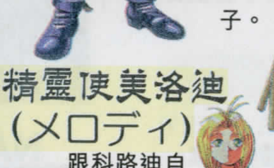


是個有名的魔法師雇傭兵，冷靜沉着，跟自幼一起青梅竹馬的拍檔美洛迪一起曾當下不少輝煌戰績。

龍戰士巴遜（バッソ）

勇猛的年輕龍族戰士，跟麗莎一同行動。沒有人知道這個令人望而生畏的戰士怎會跟從麗莎。

精靈使美洛迪（メロディ）



跟科路迪自幼相識，自出娘胎便擁有跟精靈溝通的能力，從而得知危機的來臨和使用精靈來使出回復和補助魔法。對科路迪來說，她既是拍檔，也可以說是心靈的支柱。

女忍者小茜（アカネ）

洛迪的妹妹，雖然沒有直接牽涉到事件中，但因為兄長的關係而面對命運的試煉。

忍者洛迪（ローディ）

受王國的失勢派賢者沙巴多所托，招集同道之士，但卻受艾利茲王的通緝。逃到礦山的他跟阿瑟等人展戰鬥就展開了故事的序幕。

聖騎士麗（リサ）

據說是某國的亡國公主，現在卻跟龍族的巴遜一同成為雇傭兵，這次也是因為掌權的魔女派和反魔女派之間的權力鬥爭而來到礦山附近的村莊。據說她正在招集同志來為父親報仇及重建國家。

忍者多爾路（ドイル）



自稱洛迪的部下的半獸人忍者，在事件中經常在背後幫助阿瑟等人。

各種屬性解釋

在部隊表中按十字掣的左或右，就可以看到各人物的各方面屬性。其中有幾項是值得大家注意的。

HP	生命力，這個值到了0便算死亡，但阿瑟、美迪洛和洛迪由於得到靈的上身，即使HP到了0也可以在戰鬥結束後復活過來。
素早さ	敏捷度。影響攻擊的順序、命中率和回避率
極め	表示人物的戰鬥熟練程度，愈高的話愈易使出必殺技
技	必殺技的學習程度，這個數值愈高，愈易學會新的必殺技
運耐ブレス	運氣，影響先制攻擊的機會率、攻擊的成功率和回避率對噴壓攻擊如火炎噴射、吹雪等攻擊的防禦力

必殺技



在戰鬥中，各角色都會學會一些必殺技的，而且，每個人都不單只有一招必殺技。這必殺技使出是不受玩者控制的，而學會了哪些必殺技也不會顯示出來。必殺技主要都是有超強的攻擊力，不過有些必殺技如美洛迪的「女神之微笑」就可以在攻擊敵人的同時，令自己的HP完全回復，而且是不扣除MP的。

必殺技使出的機會率主要取決於極め的數值，而能夠學會多少種必殺技，就取決於技的數值。另外，有些必殺技是要使用特定武器才能使出的，這點大家要注意。

妖精（PIXIE）攻擊




《SHINING THE HOLY ARK》的戰鬥系統另一獨特之處，就是所謂妖精（ピクシー）攻擊。在遊戲中，玩者可以在各地搜查時，在一些物件上找到一些對人充滿好奇心的妖精，有了她們的加入，在一般戰鬥時就以產生先制攻擊的作用。



妖精出現的地方沒有特定，有的會在街上某個木箱中出現，有些會在迷宮中找到，有些就要在主角完成某件事之後從某些人手中得到。所以在遊戲進行中，大家要努力探索。C掣是直接選用調查指令的，善用它對搜查會有一定幫助。

使用妖精攻擊方面，當主角的隊伍進入迷宮，畫面右下角便會出現你已得到的各種類的妖精，閃爍中的妖精就是玩者當時正選用的妖精類別。



妖精分為五類，每類妖精各有十隻，即共有五十隻妖精。每種妖精各有攻擊的方向（參附表）。當敵人出現，進入直接攻擊畫面之前的一段短時間內，玩者要立即按情況以L、R來選擇向敵人出現方向攻擊的妖精，並立即按A或C掣放出所有屬於那個方向的妖精。假如選擇正確而又能放出妖精的話，妖精就會採取先制攻擊，攻擊所有敵人。妖精的數量夠多的話，甚至連主角也不用出手便可以將對方擺平。

此外，當妖精攻擊成功，戰鬥結束後妖精是會找道額外的金錢回來的。由於他們也是攻擊的角色，所以每次成功的妖精攻擊，妖精都會得到經驗值，不過這是不會顯示出來的。

能夠善用妖精攻擊的話，對一般戰鬥會非常有幫助，不過，妖精攻擊是不能用在對頭目戰中的。

妖精種類	攻擊方向
ピクシー	正前方
フェアリー	上方
サッキュバス	左方
インキュバス	右方
レプラカーン	下方



魔女的軍勢

在遊戲中，每個頭目出場都會播放一段出場動畫的。現在就為大家介紹部分在遊戲中出場的頭目吧。

BLADER



CLOCK

MORANIS



NAUTILUS

PANTHER

REICE



SKELETON



VIPER

WITCH



天空之冒險

Airs Adventure

© GAME STUDIO 1996
© TOYSPRESS 1996
© MAY MUSIC 1996

SS

製造商：GAME STUDIO
售價：5800日圓
容量：CD-ROM

RPG MEM

由永野護作人物設計、美術監督，三枝成彰作音樂監督的SS RPG大作《天空之冒險AIRS ADVENTURE》最近終於推出，這遊戲走了一條和近年RPG完全不同的路，在系統上力求簡化，不單採用了兩人隊伍來進行遊戲，戰鬥時亦只需按A、B、C掣便可直接作防禦、攻擊及使用道具，即使是魔法亦單純地分為攻擊系、回復系及速度系，以X、Y、Z掣直接負責，所以就算是從未玩過RPG的人亦可以很快上手的。

雖然這遊戲沒有將對話部份配音，但就採用了多邊形的人物及背景，而且遊戲中經常會加插動畫部份來增強氣氛，總之，這遊戲是很注重其故事發展的，所以我們亦會多談一些故事的內容。

不平凡的少年時代

主角亨利雖然是生於公爵家，但4歲時已失去了父母，之後他由叔父養大，卻在10歲時的某個晚上離家出走，之後便開始了四處流浪的生活，而且自12歲起便四處留情，平民以至貴族中的戀人數之不盡。雖然他具備了美貌、膽色及金錢，但他卻沒有親人的愛以及人生的目標……直到18歲時，他終於闖出了殺身之禍，正當要被公開斬首時，卻突然被歌莉公主所救，免了他的死罪。









被邀加入秘密組織

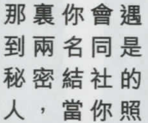
當行刑儀式中止後，主角被一名自稱是秘密結社的人邀請他加入，當主角跟着那人進入一所大屋後，那裏的人要測試主角的能力，要他先完成三項試練。第一項是「戰鬥之試練」，主角要和一名結社成員戰鬥，由於主角的能力本來就已經很高，所以根本是不可能會戰敗的，其實這不過是用來讓你一試遊戲的戰鬥系統吧。





跟着畫面會變成一個3D迷宮，而主角的第二項試練則是「探索之試練」，當通過了這個簡單的3D迷宮後，便可取得放在迷宮盡頭寶箱內的「入團式之偶像」。

最後一項是行動之試練，你要先到秘密結社外的露天商店前，和那裏的商人談話，他會叫你到道具店買一枚藥草，當你買了藥草回到露天商店後，商人會叫你將藥草帶到酒吧，在那裏你會遇到兩名同是秘密結社的人，當你照他們的話前往大富豪世高的大屋時，他會叫你將一封密函交到王城，但主角一於好少理，打開看了才算，結果發現那一封其實是向公主迫婚的信。









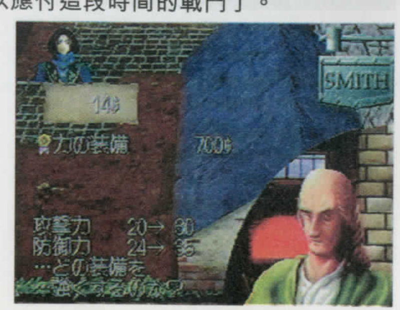
被綁架的公主

當主角將這信交到王城後，便算是完成了三項試練，而在他回到結社的總部時亦得到了一張可自由出入關卡的團員証。

但突然有一位宮中的人來到結社，說結社的人將公主綁架了，主角為了還給公主這個人情，於是便獨自前往調查。雖然鎮上有不少人都相信這件事是世高做的，但世高這時卻去了打獵，於是主角便追向舊王都那邊。這時不妨先在外面作兩三場戰鬥，到資金超過300便回到王都的工匠店將現時的裝備強化，那麼便足以應付這段時間的戰鬥了。







重回8年前離開的家





主角追着世高那支打獵團所走的路，在離開舊王都之後到達了他的叔父古尼哥的大屋。大屋內的僕人看見主角雖然很高興地叫了古尼哥出來，但他似乎就對主角相當冷淡。



當古尼哥離開後，主角認識了一位叫夫羅古及莎娜的貴族夫婦，兩人對主角很感興趣(特別是莎娜……)，更邀請主角明天一起前往打獵，難得有這機會，主角於是便一口答應了。

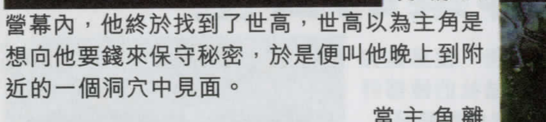




在打獵場地中找到世高



第二天早上，主角來到了世高打獵的場地，在最上方的大營幕內，他終於找到了世高，世高以為主角是想向他要錢來保守秘密，於是便叫他晚上到附近的一個洞穴中見面。





當主角離開營地範圍時已經是晚上了(真快……)，主角來到營地上方的洞穴，而世高則在洞口留下了字條説會在洞穴盡頭等他。不過當主角到達洞穴盡頭時，卻只發現了一頭世高所養的巨熊，但只要主角這時有LV4的程度便可以有足夠實力取勝。





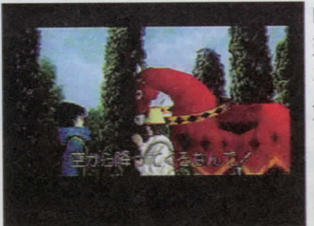
逃出山洞到達礦山之鎮

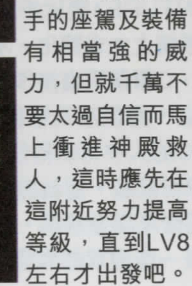


離開山洞後，主角來到位於附近的一個礦山鎮，這時鎮上正在舉行祭典，而主角則找到了世高。世高知道主角將那巨熊打倒了顯得頗為吃驚，但這時主角的義弟馬利羅卻走出來勸止主角，並將公主被困地點的情報告知了他。

從天而降的新裝備

當主角正在前往困着公主的神殿時，天上突然出現了一陣強光，這時馬利羅又再出現，帶了一匹古尼哥送給主角的馬前來，並順道將剛才從天而降的一套強力裝備交給主角(為何不乾脆送我一台黃金電騎士……)。







雖然新到手的座駕及裝備有相當強的威力，但就千萬不要太過自信而馬上衝進神殿救人，這時應先在這附近努力提高等級，直到LV8左右才出發吧。



打倒巨龍，救回公主



在神殿內等着主角的，是一頭攻擊力超強的巨龍，若你剛才沒有提升等級便馬上走進來的話，這時大概已經死無全屍的了，但當等級足夠時，是可在數回合內取勝的。

當救回公主後，突然出現了一隻叫柏古的小妖精，他對兩人説妖精世界SKYHIGH WORLD正在陷入危機，需要主角和公主兩人的協助才能化解，主角本來是不願意前往的，但因為世高這時已率領手下追到神殿，主角唯有先去了這妖精世界再算。







藍森林物語

~風之封印~

製造商：RIGHT STUFF
發售日：12月6日
價格：5800日圓

RPG MEM



文：阿三

『一而二，二而一』的風中傳說



故事背景

從前在遠方有一名為依斯迪亞(イステア)的小農村，一直以來，都過着相當和平的生活。某一天，村長的兒子霍亞斯(ヴァルエルス)跟同伴到山打獵時，不慎從山崖墮下……另一方面，為了打探降魔教團的動向，拉結(ラクジット)帶同數名部下向着依斯迪亞進發，途經小村落時，就與隨從於附近清泉稍作休息。卻在命運之神的帶領下，遇上了正沿小溪尋找出路的迷途小羔羊霍亞斯，兩人愛恨交織的故事就在此揭開序幕了。



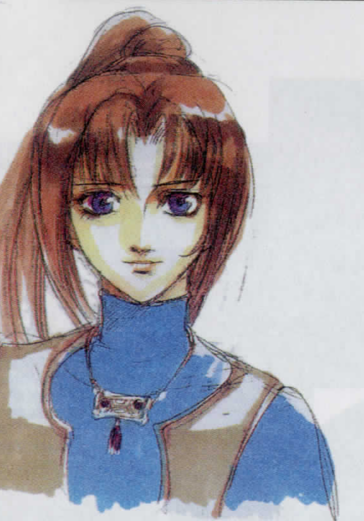


登場主角介紹

拉結

[ラクジット]（簡稱[ラクジ]）

本故事的女主角，幼時受到降魔教團的迫害，與母親一同渡過了幾年牢獄生涯。後來雖然逃出教團魔掌，卻犧牲了母親的性命。之後在叔父悉心照顧及訓練下，成為了一等一的魔族女戰士。



霍亞斯

[ヴァルエルス]（簡稱 [ヴァル]）

本故事的男主角，居於依斯迪亞，亦是村長的兒子。雖然成長經歷與一般少年無異，內裏卻潛在着一股非比尋常的力量。性格執着，屬永不放棄型，決心要追隨父親的腳縱。



麗蘭

[ラトーナ]

魔族少女，亦是拉結的近身隨從。身輕如燕靈活敏捷，擅於隱密行動，是與拉結互相信賴的好拍檔。沉厚寡言，對人毫不掩飾，間中亦帶點傻氣，屬典型的真我女性。







素娜

[スズナ]

霍亞斯的妹妹，天真爛漫人見人愛的農村美少女，非常受村民歡迎。性格卻與她可愛的外表不一樣，屬行動派，意志堅定型。與霍亞斯的感情很好，希望更了解哥哥的內心世界。

基本操作

十字掣：移動角色與游標
○掣：談話／調查／決定／密碼輸入／訊息高速化
×掣：取消選擇／角色高速移動／關閉MENU
□掣：談話／調查／決定／打開MENU
L1及R1掣：視窗切換
START掣：打開MENU







關於『序章』

所謂『序章』，就是指男女主角小時侯的童年成長經歷。目的是想玩者了解故事的歷史背景及世界觀，與及熟習遊戲畫面中各項操作。玩者可任意選擇其中一位主角開始遊戲，但要留意，於『序章』所作的一切行動，將會對『本編』中主角性格、初期能力值、成長模式等有着決定性的影響，要小心。還有在『序章』結束時，請緊記一一抄下畫面所示的密碼，皆因『本編』最初開始時，是需要密碼來啟動遊戲的。

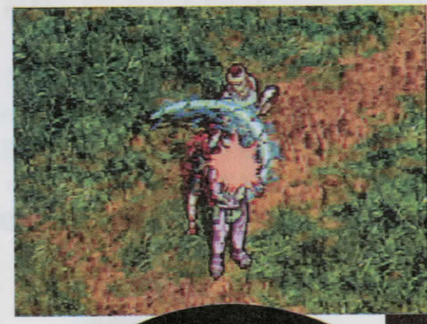
架式，招式

與一般RPG戰鬥系統不同，《藍森林物語》是以招式來段定攻擊。攻擊力越強，回避力相對減少。可以參照以下圖表，慢慢研究：

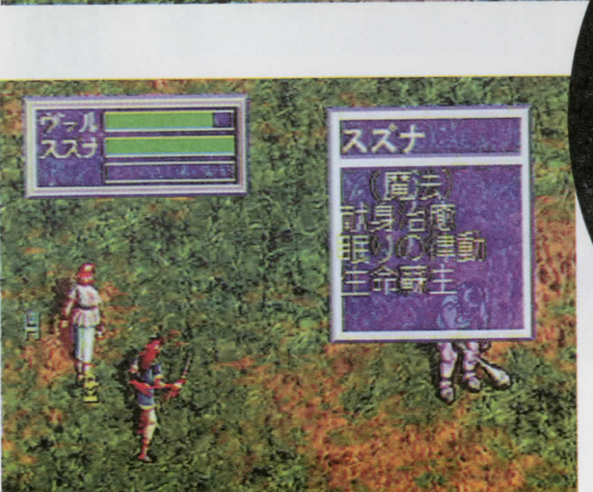
上段の構え	威力大，命中、回避率低
中段の構え	平均攻擊，對強敵效用不大
下段の構え	回避率高，反擊力大
居合の構え	威力大、命中率佳，回避率大幅減低
二刀の構え	威力大、命中率佳，回避率低
防御の構え	防御架式，可作強力反擊
投げの構え	裝備有投擲技用武器方可使出的招式
応援の構え	全員緊靠一起
祈りの構え	任意提昇一人的速度、攻擊力、回避率或命中率
魔法の構え	魔法使用
道具の構え	道具使用
逃亡の構え	戰鬥中逃走，失敗的話回避率大幅減低













戰鬥中的補助能力

如在戰鬥中使用了魔法或道具提昇能力，角色右方會有圖形顯示。



賽飛艇多過似賽車







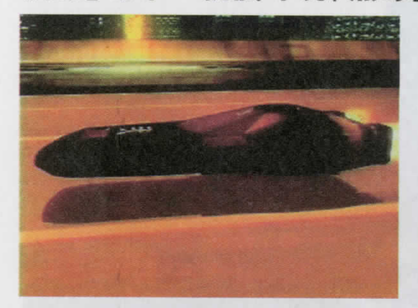
製造商：KONAMI
發售日：發售中
價格：5800 日圓
容量：CD-ROM





All system is green——
GOOD LUCK

各位讀者都有經常玩賽車遊戲的，偶爾玩玩比較特別的賽車遊戲也好，今次我們就不玩「兩個碌」、「三個碌」及「四個碌」嘅車，就試吓玩「無碌」的賽車遊戲啦！





故事背景

西曆2045年，全世界的人類漸漸開始追求比FORMULA-1更加具速度感的刺激，於是人類便開發一些可以向死神挑戰的刺激快樂遊戲，後來，在NEO KOBE CITY這個地方舉行一些賽事，賽事名為SPEED KING，規則就是將那些磁浮車TUNE UP，使它能夠使出極之驚人的速度，超越對手。速度之王「SPEED KING」的名字，你能夠最得嗎？

遊戲模式

SPEED RACE MODE



玩者可在4條跑道中選出一條，之後要在3個LAP的賽事中盡量超越其餘7架車而取得第一名，這個模式中會另外再分開4個速度的級別，分別為：JACK CLASS、QUEEN CLASS、KING CLASS及JOKER CLASS。

JACK CLASS：給初學者上手的級別。

QUEEN CLASS：比JACK CLASS速度較高的級別。

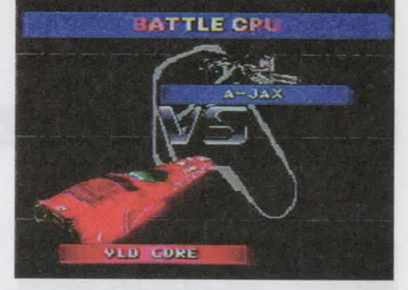
KING CLASS：速度之王的級別。

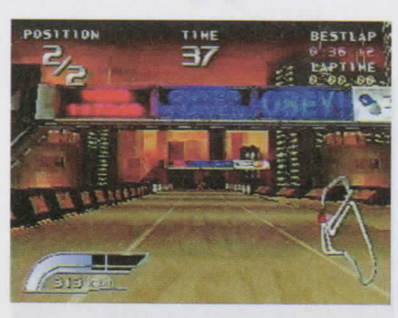
JOKER CLASS：如果不能在KING CLASS 中所有賽道取得第一名的話，是不能進入或挑戰這級別的。

另外，當你能夠在該賽道取得第一名的話，在第二次選賽道埘按上下掣可選到該賽道的鏡子賽，即左右反轉賽道來玩。

BATTLE CPU MODE

用電腦控制的車作一對一的「單挑」，當玩者勝出之後，那架電腦車便歸你所擁有。





FREE RUN MODE

任擇一條賽道作自由行駛模式，方便玩者去作賽道的攻略，每一條賽道最多可走15個LAP。

TIME ATTACK MODE

顧名思義就是時間挑戰模式，玩者可選擇全部8條賽道(4條正常賽道及4條鏡子模式賽道)來挑戰時間，今次最特別的地方就是可以將以往的記錄，並不只是時間的記錄，而且還可以將行走方法的記錄作比試，讓玩者增加自己的實力。



喂！買原裝初次發售版本有嘢送！

今次由KONAMI發售的《SPEED KING》「初回限定版」，裡面有一個非常別緻的心口針，製造得非常精美，想要的話就去「遊戲誌尊賣店」去買或訂番一隻《SPEED KING》啦！

SPEED KING NEO KOBE 2045

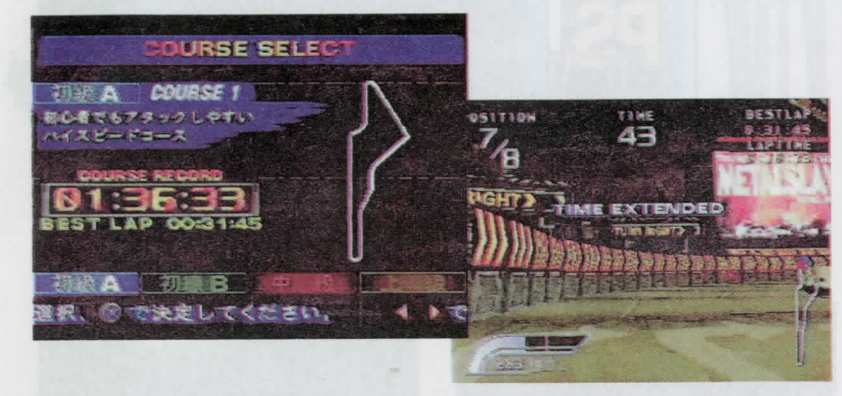


賽道介紹



COURSE 1——初級A賽道

路面較闊，彎角也較少，主要是速度的比賽。



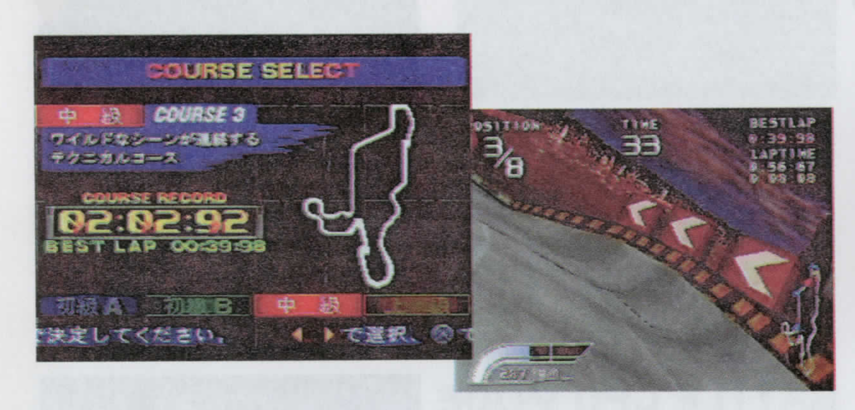
COURSE 2——初級B賽道

賽道中有很多的高低起伏，主要是訓練掌握過彎時間的技巧。



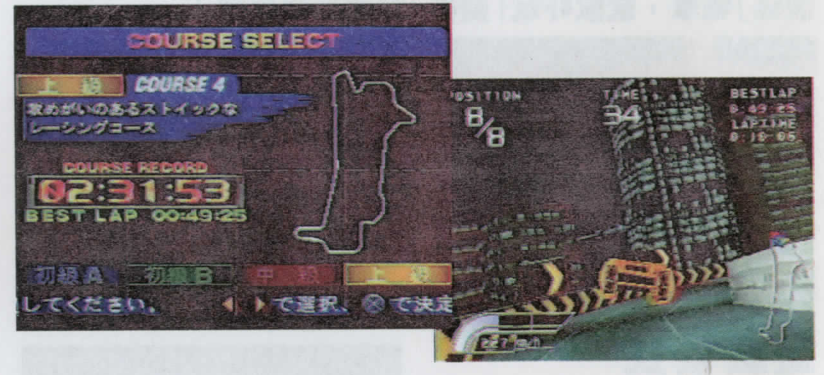
COURSE 3——中級賽道

賽道中有極多的連續彎及S彎，是一條比較考技巧的賽道。



COURSE 4——高級賽道

路面極窄，而且彎位又多。要超車並不容易，賽道中要盡量在直路處超前對方。

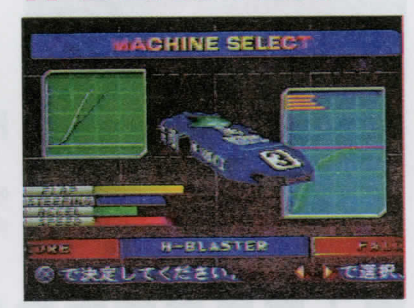


出場車種

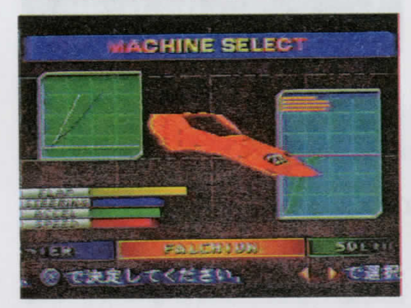
YLD CORE



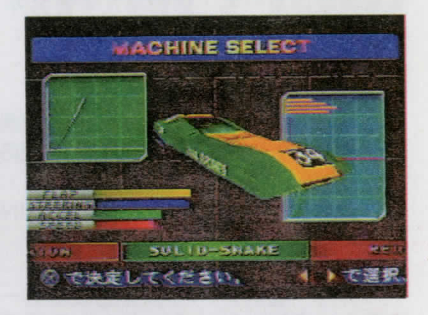
H-BLASTER



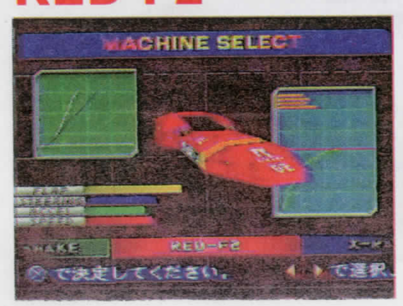
FALCHION



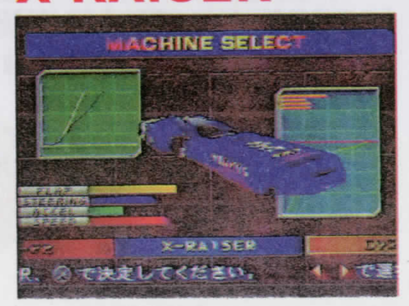
SOLZD-SNAKE



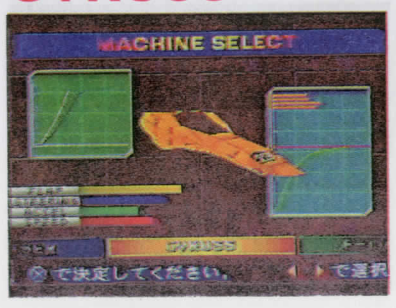
RED-F2



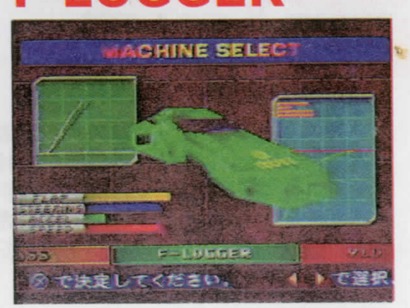
X-RAISER



GYRUSS



F-LOGGER



GPM EX

以更高效率為大家介紹遊戲新資訊

今期出紙16大版　隨《遊戲誌》第39號附送

遊戲誌 GAME PLAYERS EX VOL.13

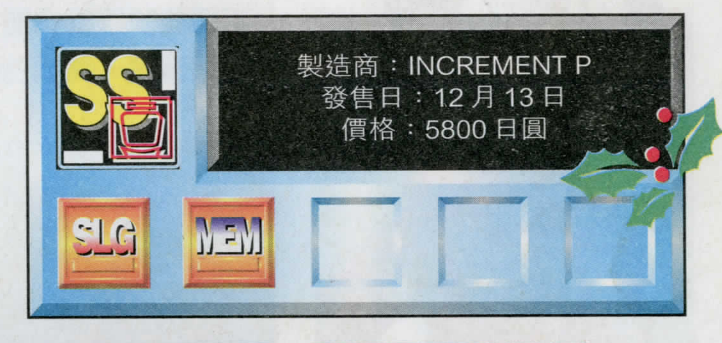
不另收費

大運動會

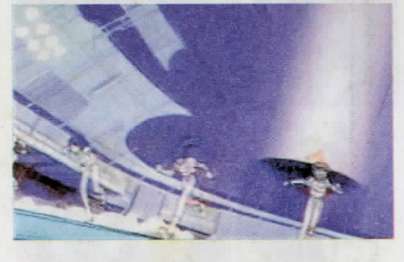
熱血、熱熾、熱情！



製造商：INCREMENT P
發售日：12月13日
價格：5800日圓













遊戲背景

『大學衛星』──未來世界的最高體育學府，地球上各國精英盡皆雲集於此。政府會於各地發掘有潛質的新秀，將他們培育成為未來體育界精英。被幸運揀選的，都需要先往『訓練校』接受一定期間的指導及訓練，成績優異者方可得到『大學衛星』的入學資格。而身為『訓練校』教官的你，於為期半年的集訓期內，要將你唯一的女學員──神崎明里，訓練成最出類拔萃的運動選手，以取得『大學衛星』入學資格為最高目標。

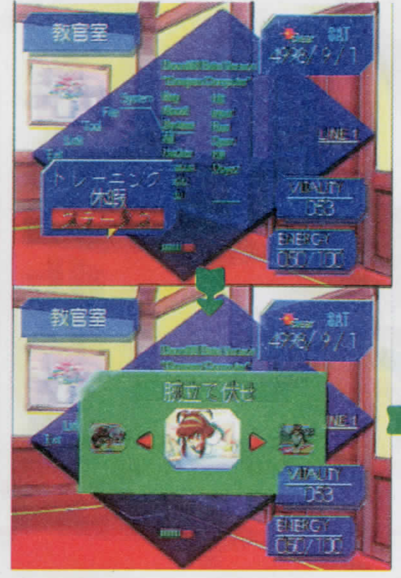




神崎明里小檔案



出生日期：西曆4983年3月23日
年齡：15歲
性別：女
出生地：日本、北海道
身高：158CM
家庭狀況：父(前『大學衛星』教官)，行踪不明。
母(前『大學衛星』學生，亦是大運動會『宇宙撫子』COSMO BEAUTY的記錄保持者)，剛因病去世。
嗜好：讀書



每天巧安排

教官每天都要為學員安排各項活動，跑步、游水、健康舞抑或掌上壓，悉隨專便。但要留心不可讓學員操勞過度，亦不應經常重覆同一項活動，否則會有反效果。訓練期間會有各種不同的事情發生，間中還需回答學員的提問，要對她表示緊、關心。



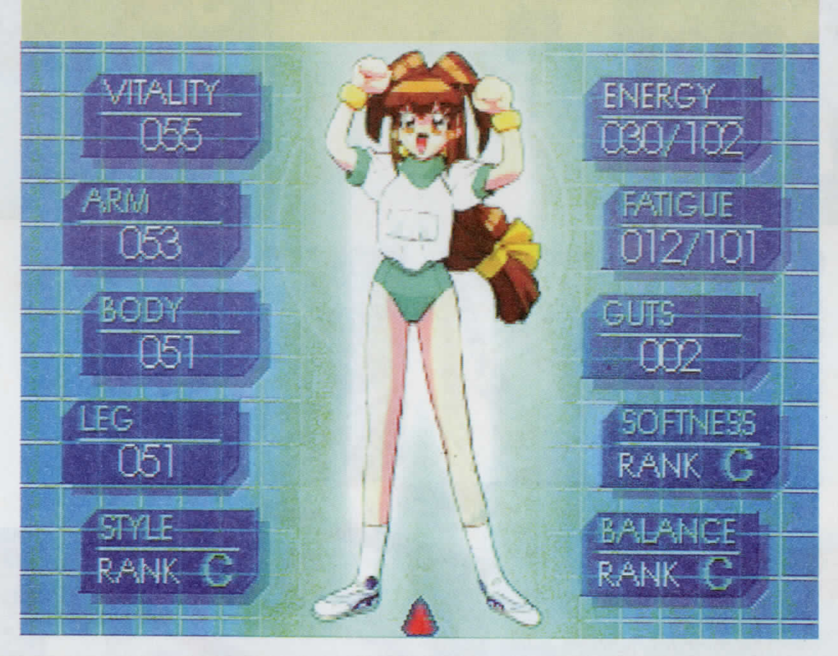






發展要平均

不同的訓練會令能力值不同的提升，如想看過究竟，請到保健室。美麗的唐島由美香姐姐正等着你哩！





能力表			
VITALITY	總能力評價，數值當然越高就越好	ENERGY	體力，愈強愈好，運動過度會體力透支
ARM	即腕力，游水、舉重及掌上壓訓練可令數值有所提昇	FATIGUE	指疲勞或壓力，要經常令數值持續偏低
BODY	身體能力，耐力，持久力	GUTS	根性(即悟性)
LEG	走力，數值越高，腳力愈大，走得愈快	SOFTNESS	筋骨的柔軟程度，數值越高，身手自然越敏捷
STYLE	能力傾向	BALANCE	平衡發展，不要偏重一邊





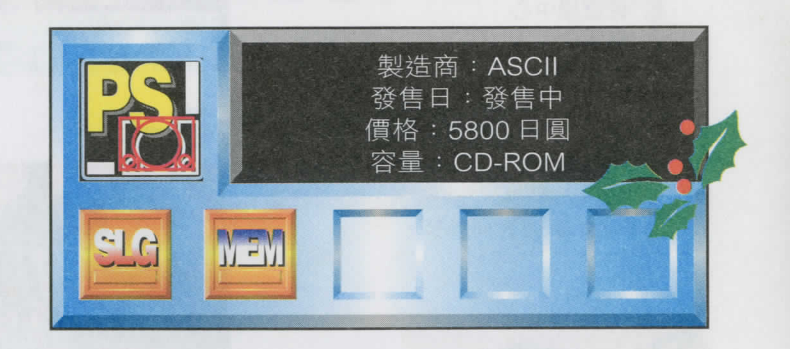






與你同在
願「真」誠的「愛」

真愛物語 ♥♥♥♥♥♥♥
TRUE LOVE STORY



愛無分遠近，無論是親近身旁的「她」，或遠在天邊「你」，只要是真心真意，永恆的「愛」是永恆不滅的留在二人的心中。

前言

各位讀者有否記得在37期的《GAME PLAYERS EX》中提到這個戀愛SLG呢？過了四個星期後，這個遊戲終於與大家亮相。現在就再次介紹一下這個遊戲。

故事背景

如果在37期中沒有留意到這個遊戲介紹的話，現在就再簡單地重覆一下的故事的背景。你是一位中學五年級學生，由於父親工作的關係需要在一個月後轉校，由於沒有女朋友的你並不希望就此而離開這個地方，於是便決定在最後的32日內追到心儀的女孩。令「她」在你最後上學的那一天，向你表達心意。



遊戲流程

1. 首先是輸入你的姓名，雖然沒有多大的用處，只是用來作個記錄用的名稱，但你後來會發覺到，你妹妹見崎的姓氏也會改變的，非常像真。（你妹妹的原姓名是：明日木見崎）。中文字「漢字」的輸入方法是使用日文的音訓讀法。



2. 接著是選擇喜歡的季節。當然這也是37期中提到的會影響到出場人物及人物的服飾。



3. 性格及能力設定，這對於女孩對你的傾慕程度及友好程度變化有一定的影響。



4. 接着便是遊戲舞台的正式畫面，遊戲中是以每一天作為一個單位的。在星期一至星期六均以家中、學校、放學後的途經地點（也可留在學校）、家中這個流程進行的；至於星期日就可以出外逛街或購物的選擇，當然，如果在星期日預先與女孩有約則另作別論。

遊戲指令及地方簡介

1. 家中

A. 平日早上：上學、晚上：睡覺、假日早上：逛街
B. 查看道具
C. 自身能力表
D. 見崎（女孩對你的傾慕表）
E. 女孩/ 人物情報
F. 早上：設定模式、晚上：記錄進度



2. 青空高中

A. 校舍天台
B. 校舍旁
C. 室內體育館
D. 花圃
E. 單車停放場
F. 圖書館
G. 中四課室
H. 室內泳池
I. 噴水水池廣場
J. 音樂室
K. 中五課室
L. 科學室
M. 中六課室
N. 家政室
O. 美術室
P. 保健室
Q. 食堂
R. 網球場
S. 運動場

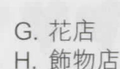
3. 放學後途經地點

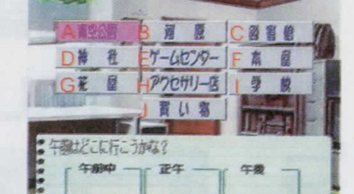
A. 兒童公園
B. 河畔
C. 公共圖書館
D. 寺廟
E. 車站廣場
F. 留在學校



4. 假日逛街的地方

- A. 青空公園
- B. 河畔
- C. 公共圖書館
- D. 寺廟
- E. 遊戲機中心
- F. 書店
- G. 花店
- H. 飾物店
- I. 青空高中
- J. 購物



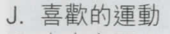


回家途中會話模式

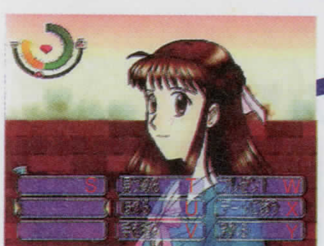
上次曾經提到遊戲中是可以靠一起放學時的會話來增加傾慕、友好度及約她去約會，現在將各項的話題表列出來。



- A. 學校方面
- B. 天氣方面
- C. 學習方面
- D. 前途方面
- E. 所屬學會方面
- F. 喜歡的興趣
- G. 電視節目方面
- H. 喜歡的音樂
- I. 喜歡的食物




- J. 喜歡的運動
- K. 占卜方面
- L. 流行的話題
- M. 渡過假日的方法
- N. 喜歡的男性類型
- O. 戀愛方面
- P. 戀人的事
- Q. 喜歡去的地方
- R. 將來的夢想



- S. 經過特別事件後才出現的方格
- T. 凝望對方
- U. 稱讚對方
- V. 拖着她的手
- W. 送禮物給她
- X. 約她去拍拖
- Y. 各自回家



簡單人物介紹

永遠出場人物

南彌生
CV：丹下櫻
級別：中學四年級
所屬學會：網球學會
經常會見地點：網球場





廣瀨望
CV：藤野嘉保留
級別：中學五年級
所屬學會：美術學會
經常會見地點：美術室

桂木綾音
CV：菊池志穗
級別：中學五年級
所屬學會：音樂學會
經常會見地點：音樂室



後藤育美
CV：豐嶋真千子
級別：中學五年級
所屬學會：田徑學會
經常會見地點：運動場





本多智子
CV：久川綾
級別：中學五年級
所屬學會：沒有
經常見地點：學校圖書館

季節登場人物

春天

春日千晴
CV：橫山智佐
級別：中學五年級
經常會見的地方：中五課室





夏天

天野綠
CV：池澤春菜
級別：中學五年級
經常會見的地方：天台

秋天

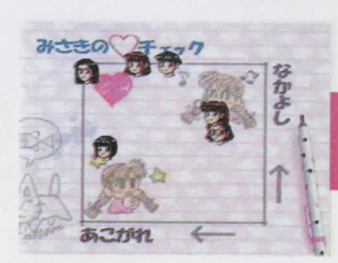
草薙忍
CV：緒方惠美
級別：中學六年級
經常會見的地方：天台





冬天

水谷由梨香
CV：吉田愛理
級別：中學五年級
經常會見的地方：室內遊泳池。







只可遠觀 不可近望

故事概要

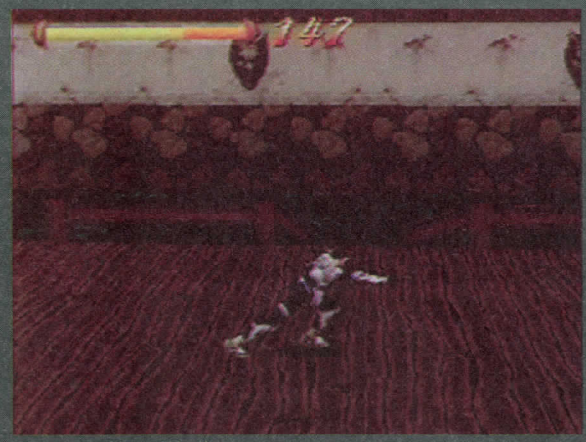


在這個世界之中，存在着不少不為人知的空間，而在這些空間之中有着不同的人，就像是在人類的世界之中一樣，而為了要捉拿那些罪犯，所以便有一些所謂「狩獵者」的出現，而這個遊戲的主角依莉亞便是其中的一個，而且更是一個出名厲害的狩獵者，和其他的狩獵者一樣，依莉亞同樣有一個電腦拍檔，他的名字是「波布」，他們便是以狩獵者為他們的職業，而依莉亞同時亦是以這工作為生。

在依莉亞的狩獵者生涯之中，最難對付的敵人便是一種名為「ZEIRAM」的生物，這種生物有着非常強的生命力，而且可以依付在其他生物之上，控制其思想。在同名特撮作品之中，依莉亞只是因為工作須要而與ZEIRAM為敵，但是在動畫版的《依莉亞》之中，依莉亞便是因為ZEIRAM殺害她的兄長而與ZEIRAM為敵。

依莉亞的基本攻擊

《ZEIRAM ZONE》雖然是一隻動作遊戲，不過在遊戲之中依莉亞是要利用格鬥的方式來將敵人消滅的，所以這遊戲便變成了一隻「格鬥動作遊戲」了，尤其是在對BOSS戰之中便可很清楚地看到這點，而在一般的戰鬥上便好像一般的動作遊戲。

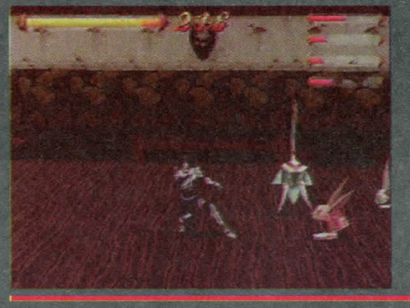


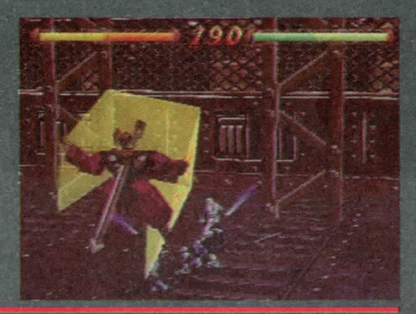
■→→+（輕、重）拳

遊戲方法

《ZEIRAM ZONE》的遊戲進行方法是非常類似早前由SQUARE製作的遊戲《TOBAL NO.1》，兩者同樣是在一般的橫向動作遊戲之上加格鬥的元素，使遊戲的可玩性相應提高不少。基本上《ZEIRAM ZONE》是一個動入遊戲，主角依莉亞要單人匹馬前往指定地點將宇宙之中的重罪「ZEIRAM」逮捕，不過，由於ZEIRAM是一隻是非常厲害的怪物，所以依莉亞根本沒可能一次便將ZEIRAM捉住，因此出現了現在這隻遊戲之上的多個MISSION。

在遊戲之中玩者（依莉亞）的任務是要將所有的敵人消滅，而玩者會發覺遊戲開始之後，在依莉亞背後便會出現一透明的牆壁，這便是在《ZEIRAM》之中的所謂「結界」，依莉亞一定要將一個結界之中的所有的敵人消滅之才可以繼續前面的路。在每個MISSION的最後，依莉亞便要面對BOSS。





在《ZEIRAM ZONE》之中，玩者的基本操作只有一般的拳、腳、防守和跳線，不要看輕的配置好像是《VF》般，事實並非如此，玩者是要像玩《街頭霸王》般出招的，所以在操控上是要非常小心，否則依莉亞便會無緣無故地「掉頭」，以下便是依莉亞的其中一些招式：





■↓↘→+（輕、重）拳



■→→+輕腳

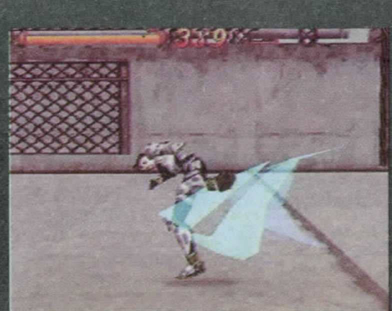




■→→+重腳



■↓↘→+（輕、重）腳



■→↓↘+（輕、重）腳

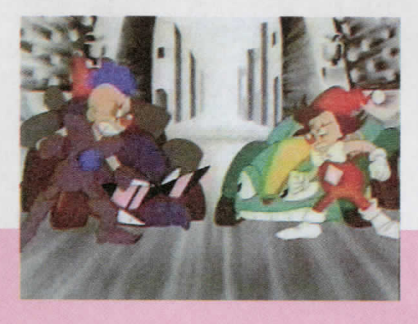


KIDKLOWN IN CRAZY CHASE 2



遊戲概要

在這個廣大的宙宇之中，存在着很多不同的星系，而在《KADKLOWN IN CRAZY CHASE 2》之中，便出現一個非常有趣的星系，那裏的星球奇形怪狀，而其中一個比較繁榮的星球現在舉行一項比賽。在這比賽之中勝出的人便可以得到公主的芳心，不過其實參賽者只得兩名，便是主角KIDKLOWN和亞祖兩人，這兩人本來已是存有心病的，而且公主似乎非常喜歡主角KIDKLOWN，所以使這個一向以來也是心術不正的亞祖更加氣憤。非常不幸地，二人賽車的車軚也被國王的「起步鎗」所擊中，最後，比賽變成了由二人以賽跑形來進行……在比賽的途中，這個可惡的亞祖不停的設置陷阱來阻礙KIDKLOWN的前進，所以KIDKLOWN一定要非常小心的上路。

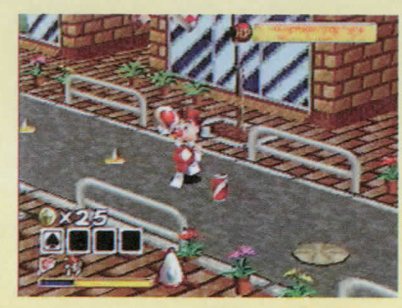


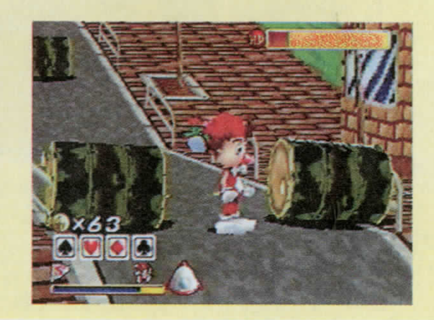


遊戲方法

在《KIDKLOWN IN CRAZY CHASE 2》之中，玩者便是要控制主角KIDKLOWN來完成不同的賽段，然而如上文所說，在每一段賽道之上，那個可惡的亞祖會設置不同的陷阱來偷襲KIDKLOWN，所以玩者要非常小心，在那些陷阱之中，最常見的便是在地上的「雜物」了，例如是釘、氣水罐、蕉皮，甚至連炸彈也會有，所以玩者要千萬留意地上的東西。

不過除了地上的「雜物」之外，玩者也要留意在左下方的時間BAR和右上角的HP，這兩種其中之一沒有或用完也表示主角死亡。當然，在這等動作遊戲之中，玩者當然可以取得不少的道具，在這個遊戲之中玩者可以取到的東西其實並不多，分別是金幣、HP和「葵扇」、「紅心」、「梅花」和「鑽石」四種牌，而且在天上會有一些氣球，當中可能會有道具，不過亦可能是陷阱，這個玩者可要小心，而且道具是RANDOM出現的，所以絕對不可以記位。





可怕的2P模式

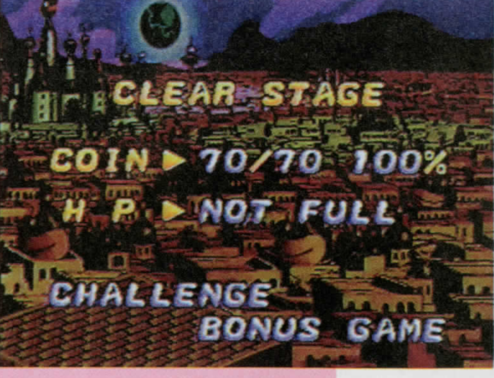
在《KIDKLOWN IN CRAZY CHASE 2》之中，是有一個VS MODE的，這個VS MODE究竟是玩甚麼的呢？原來這是一個非常可怕的「賽跑遊戲」，當然稱得上是「VS MODE」，便是要由兩個人來玩，1P和2P基本上便是主角KIDKLOWN和亞祖，二人然亦是要進行比賽，不過這次不是有甚麼陷阱，而是二人一同真正的進行一場正式的賽跑，方法是1P和2P按○△□×任何一個掣（或兩個掣），當然是先到終點者為勝方。



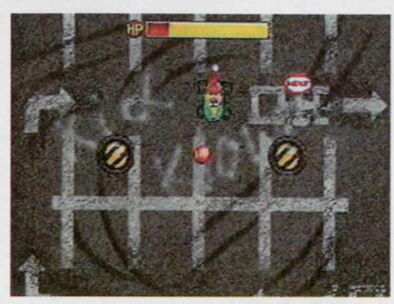
不過，在遊戲之中最好也是跑得快為上，因為在後方有一道電牆，會不斷的追着二人，不幸給追上的話便會被電過「死去活來」，縱然玩者可以逃過電牆，在途中也會有火柱和電柱的陷阱，玩者要非常留意，另一點是如果是用雙掣的話，留心會「冇氣」。

BONUS GAME

不知各位玩者有多少可以進入這個非常「另類」的BONUS GAME，不過首先當然是要玩者可以進入這裏才算，而要進入這個BONUS GAME之中，玩者是要在一版之中將所有的金幣也取得才以，玩者不要誤會，不是可以看見的金幣才算數，而是在一版之中所有「可以取得的」金幣也計算在內，亦即是說是連在氣球之中的也計算在內。只要附合以上的條件便可以進入BONUS GAME了。



這個BONUS GAME是玩者一個補充HP的好機會，因為在BONUS GAME之中玩者的「技術好的話」便可以得到很多的HP，對跟着來的一版有很大的幫助。不過，這個「賽車遊戲」是不易玩的，玩者會看到一些「NEXT」的字樣，這便是下一個HP出現的位置，如是者玩的責任便是要取得所有的HP。



ROCKMAN 8





相信有許多機迷都有玩過《ROCKMAN》這一個系列的作品，而這一隻遊戲亦已推出了超過十集以上，其中當然是有着它的原因，第一：人物的設定十分有特色；第二：能夠使用十分多的武器，每當一取到了新武器的時候，都十分與奮；第三：每逢推出新的一集時都有着一定性的驚喜；毫就單是以上的幾點，都已經值回票價了，所以《ROCKMAN》一向都十分受到玩家們的歡迎，甚至是某一些人的ACTION GAME首選。

最近，《ROCKMAN 8》亦已經推出了市場，那麼，他與之前的幾集《ROCKMAN》有甚麼的分別呢？在這一集中，畫面的質素明顯地提高了不少，雖然玩法都是大同小異，但可能是由於要保留《ROCKMAN》的一貫傳統，所以並沒有作出太大的改動，但是今集的確是多出了許多十分新鮮的系統，例如乘着機械狗在天空上飛時，還會有一些同伴式的OPTION，另外尤以FROST MAN那一版中的滑雪，那一種刺激度真的難以形容，而且遊戲中亦有少許解謎的手法融入，令到可玩性增強了不少。

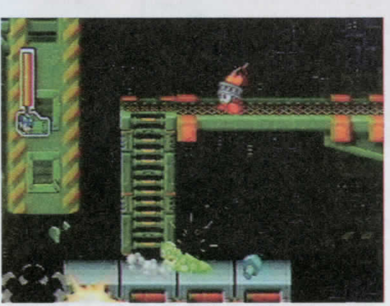
在操作的方面依然是沒有太大的改動，依然是發彈、跳及轉換武器，當然，儲氣依然是緊按發彈鍵後放手，而按十字鍵的下方再加跳鍵，就會在地下滑行。

在每一版中，都會有一些螺絲狀的ITEM取到，而這一些螺絲都是到博士處改裝成一些強化的ITEM，不過有一些螺絲是十分難取得的，但只要各位多加研究，應該可以取得到的。

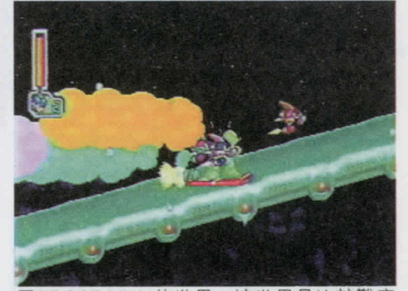
今集的《ROCKMAN 8》還有一點是值得讚賞的，就是它的故事性比之前的《ROCKMAN》系列濃厚，播片又多，所以《ROCKMAN 8》已經成功的滿足了筆者的意欲了。







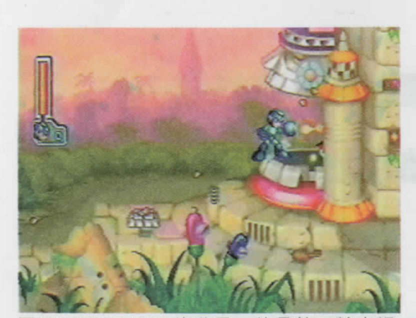
■ CLOWN MAN 的世界：這一個世界十分有趣且新奇，實在真的真的難以筆墨去形容，其中的「小矮人敲鐘」最為特別；BOSS戰時最好是使用TENGU MAN的武器——TORNADO HOLD 去應付。



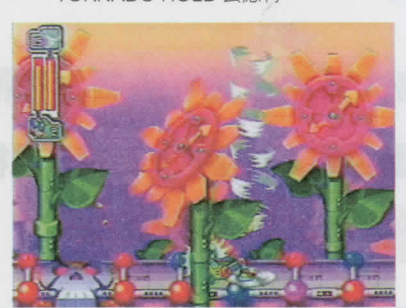
■ GRENADE MAN 的世界：這一個世界是以爆破為主，在一些地板被爆破的時候是十分驚險的；BOSS 戰時使用 CLOWN MAN 的武器——THUNDER CLAW 的話，效果將會相當不俗。

■FROST MAN的世界：這世界是比較難度高的一版，尤其是滑雪的第二地帶，簡直會令人玩至「發瘋」；BOSS 戰時只要使用 GRENADE MAN 的武器——FLASHBOMB，就可以輕易地獲勝了。

■ TENGU MAN 的世界：這裏是一個常常刮大風的世界，其中以飛行的一幕最為刺激；BOSS 的對戰時沒必要儲大砲來攻擊他。



■ SWORD MAN 的世界：他是第二輪出場的敵人之一，這地帶有十分強烈的古代遺跡味道，而且這一版比較有一點兒傷腦筋。



■ASTRO MAN的世界：他是第二輪出場的敵人之一，在這一版中到處都是花，而且背境畫面相當不俗。



■ SEARCH MAN 的世界：他亦是第二輪出場的敵人之一，而這一版的特色，是十分陰森的，可能這是一個雨林區的關係吧！



■ AQUA MAN 的世界：他同樣是第二輪出場的敵人之一，這一版是於很多時要靠游泳的，所以要練習多一些「游術」，才好攻此一版啊！

尊賣·新聞

GAME PLAYERS WORLD





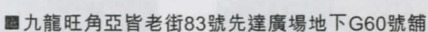








■九龍旺角亞皆老街83號先達廣場地下G60號舖 ■電話:2391-1067
■SHOP G60, G/F Commercial Podium, Sincere House, 83 Argyle Street, Mongkok, Kowloon.





新登場之電腦軟件

《光輝寶石箱》

SCREEN SAVER，WALL PAPER，ILLUSTRATION COLLECT……

近日登場！現已接受預定！

藤崎絲織出道作CD SINGLE
「教えてMR.SKY 告訴我MR.SKY」

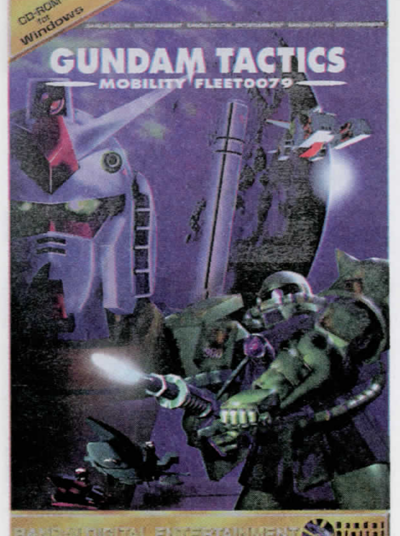


NOeL
TASKLAUNCHER KAHO'S WONDER MENU
改變閣下電腦的操作環境，代步日日陪住你！附送特製MOUSE PAD！





《SCREEN FIGHTER》
《STREET FIGHTER》之SCREEN SAVER，
附送特製MOUSE PAD！



《GUNDAM TACTICS》
Win95版
名作中之名作，真實時間的SLG，首批附送特製POSTER！(送完即止)

仲有…… 1：1等身大「凌波麗」紙板，《櫻大戰》電話咭……
同埋…… 大量《心跳回憶》精品──時鐘，坐枱月曆，撲克牌，水杯……
好多好多……無位寫啦……

歡迎預定各類遊戲精品，詳情請與店員查詢

本店所出售之遊戲軟件全屬原裝正版